



## DAFTAR PUSTAKA

- Agus Erviyanto, *Penerapan Permainan Tebak Kata Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas IV SDN 02 Kaliwuluh Kecamatan Kebakramat Kabupaten Kranganyar*, [online] Avaailibe: [http: eprinst.ums.ac.id/17382/1/HALAMAN\\_DEPAN.pdf](http://eprinst.ums.ac.id/17382/1/HALAMAN_DEPAN.pdf), Jum'at 08 April 2016 19:35
- Ahmad Rohani, *Pengelolaan Pengajaran*, Jakarta: Asdi Masasatya, 2004
- Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010
- E. Mulyasa, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008
- Hartono, *Statistik untuk Penelitian*, Pustaka Pelajar, Pekanbaru, 2004
- \_\_\_\_\_, *PAIKEM Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan*, Pekanbaru: Zanafra, 2008
- Iskandar, *Penelitian Tindakan Kelas*, Ciputat: Gaung Persada Press, 2009
- Istarani, *58 Model Pembelajaran Inovatif*, Medan: Media Persada, 2012
- Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Quran, *Al-Quranul karim Terjemah tafsir perkata*
- Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010
- Nurfitriyani Elfima, *Dunia Pendidikan dan Hiburan*, [Online], tersedia di: <http://nurfitriyanielfima.wordpress.com/2013/10/07/belajar-hasil-belajar/2013>, tanggal download: 22 Maret 2016
- Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara, 2011
- Pat Hollingswort & Gina Lewis, *Pembelajaran Aktif*, Jakarta: PT. Indeks, 2008
- Paul Barron, *Aktivitas, Permainan, dan Ide Praktis Belajar di Luar Kelas*, Jakarta: Erlangga, 2009



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Halici a mik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Ri

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Sardiman AM, *Interaksi dan Motivasi Belajar*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2001
- Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta, 2003
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta, 2006
- Sumiyah, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Huruf Pada Anak Melalui Permainan Tebak Kata pada Kelompok B di RA Muslimat NU Ngluwar Tahun 2013/2014*, [online] available: [digilib,UIN-Suska.ac.id/14107/1/BAB I.IV.DAFTARPUSTAKA.pdf](http://digilib.UIN-Suska.ac.id/14107/1/BAB%20I.IV.DAFTARPUSTAKA.pdf), Jum'at 08 April 2016 19:30
- Sunyo Adi Purnomo dan Rani N, *Game for Fun Learning N Teacing*, Bandung: Y Rama Widya, 2001.
- Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2011
- Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*, Jakarta: Tim Prestasi Pustaka, 2007
- Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Kencana, 2010

UIN SUSKA RIAU